Ab 3 Jahren

The Learning Company®

Interaktive Zeichentrickgeschichten für Kinder

Living Books®

ARTHURS GEBURTSTAG

ABD7AG-FI

Living Books – Arthurs Geburtstag

Wir möchten Sie herzlich in der Welt von Living Books willkommen heißen. Sie und Ihr Kind sind im Begriff, eine aufregende und faszinierende Lernumgebung kennenzulernen, in der Figuren und Objekte lebendig werden und so dem Erzählen von Geschichten eine neue Dimension verleihen.

Mindestsystemanforderungen

Windows® CD-ROM

- IBM® oder kompatibler Rechner – 486SXer oder besser
- Windows® 3.1 (DOS 5.0 oder höher) oder Windows® 95
- 4 MB Arbeitsspeicher (RAM) für Windows® 3.1; 8 MB Arbeitsspeicher (RAM) für Windows® 95
- CD-ROM-Laufwerk
- SVGA-Grafikkarte (256-Farben)
- Windows®-kompatible Soundkarte
- Windows®-kompatible Maus

Macintosh® CD-ROM

- System 7.0 oder höher
- 4 MB Arbeitsspeicher (RAM) für System 7.0; 8 MB Arbeitsspeicher (RAM) für 7.5
- CD-ROM-Laufwerk
- 256-Farben

Installation

Windows® 3.1 – Installation

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wählen Sie ***Ausführen*** im Menü ***Datei***. Geben Sie folgendes in die ***Befehlszeile*** ein:
D:\install.exe
(wobei „D“ die jeweilige Bezeichnung des CD-ROM-Laufwerks ist). Klicken Sie auf ***Install***, um mit der Installation zu beginnen. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows® 3.1 – Abspielen

Im Windows®-Programm-Manager wird eine Programmgruppe mit der Bezeichnung ***Living Books*** erstellt, die drei Symbole für drei Versionen – auf englisch, französisch und deutsch – von *Arthurs Geburtstag* enthält. Um das Programm zu starten, klicken Sie auf das Symbol mit der gewünschten Sprache.

Windows® 95 – Installation

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Klicken Sie in der Task-Leiste auf die Schaltfläche ***Start*** und danach auf ***Ausführen***. Geben Sie folgendes in die Zeile mit der Bezeichnung ***Öffnen*** ein:
D:\install.exe
(wobei „D“ die jeweilige Bezeichnung des CD-ROM-Laufwerks ist). Klicken Sie auf ***OK***, um mit der Installation zu beginnen. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows® 95 – Abspielen

Im Windows®-Programm-Manager wird eine Programmgruppe mit der Bezeichnung ***Living Books*** erstellt, die drei Symbole für drei Versionen – auf englisch, französisch und deutsch – von *Arthurs Geburtstag* enthält. Um das Programm zu starten, klicken Sie auf das Symbol mit der gewünschten Sprache.

Macintosh®-Benutzer

Zum Abspielen dieses Living Books legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Auf dem ***Desktop*** wird automatisch ein Fenster mit drei Symbolen geöffnet, neben denen die Bezeichnung ***Arthurs Geburtstag*** in jeweils einer anderen Sprache steht. Klicken Sie zweimal auf das Symbol mit der Bezeichnung ***Arthurs Geburtstag*** in der von Ihnen gewünschten Sprache.

Tips zur Ausführung des Programms

Allgemeines

- Beachten Sie, daß die CD mit der bedruckten Seite nach oben im CD-ROM-Laufwerk liegt.
- Es sollten keine Programme gleichzeitig mit *Arthurs Geburtstag* laufen.
- Drücken Sie nicht auf die Taste ***Druck***.
- Wenn im Computer ein Bildschirmschoner aktiviert ist, kann dieser, möglicherweise Living Books, insbesondere im Modus ***Lies mir vor***, unterbrechen. Um einer solchen Unterbrechung vorzubeugen, sollten Sie den Bildschirmschoner während der Ausführung von Living Books deaktivieren.
- Achten Sie darauf, daß Sie *Arthurs Geburtstag* ordnungsgemäß beenden.

Macintosh®

Tastaturbefehle

In beiden Wiedergabemodi (***Lies mir vor*** und ***Laß mich spielen***) können Sie die Apple-Taste und die Taste „M“ drücken, um die Menüleiste ein- bzw. auszublenden. Zu Beginn der Wiedergabe ist sie immer ausgeblendet. Wenn Sie gleichzeitig die Apple-Taste und die Taste „B“ drücken, können Sie von jeder beliebigen Stelle des Buches aus direkt auf die Optionen zugreifen. Mit der Apple-Taste und dem Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil läßt sich die Lautstärke des Computers regulieren.

Virtueller Arbeitsspeicher

Es ist wichtig, daß Sie den virtuellen Arbeitsspeicher deaktivieren, andere Fenster schließen und die gemeinsame Dateinutzung deaktivieren, damit Living Books auf der beabsichtigten Ebene ausgeführt werden kann. Bei den Living Books ist es nicht notwendig die 32-Bit Adressierung im Kontaktfeld ***Speicher*** zu aktivieren.

Ändern der Bildschirmtreiber

Sie sollten Living Books mit einer Auflösung von 640 x 460 und 256 Farben ausführen. Wechseln Sie hierzu in das Kontrollfeld ***Bildschirm.*** (Zu Änderungen Ihres Bildschirmtreibers folgen Sie hierzu den Installations-anweisungen im Handbuch Ihrer Grafikkarte.)

Launcher- und At Ease-Benutzer

Launcher und At Ease bieten Ihnen und Ihrem Kind eine vereinfachte Benutzeroberfläche. Wenn beim Starten von Living Books das Launcher- oder At Ease-Programm aktiviert ist, können u.U. Leistungs- oder Tonprobleme auftreten. Deaktivieren Sie deshalb Launcher und At Ease, bevor Sie Living Books starten. Um bei jedem Systemstart ein automatisches Aufrufen von Launcher und At Ease zu verhindern, ziehen Sie diese Programme aus dem Ordner ***Startobjekte***. (Weitere Einzelheiten hierzu können Sie dem Macintosh®-Handbuch entnehmen.)

Zum Programm

Wählen Sie eine Sprache

Je nachdem ob Sie die Geschichte auf Deutsch, Englisch oder Französisch abspielen möchten, klicken Sie auf dem Hauptbildschirm auf die entsprechende Sprache, und zwar bevor Sie den Modus für die Wiedergabe auswählen. Als Wiedergabemodus stehen ***Laß mich spielen*** und ***Lies mir vor*** zur Auswahl. Sobald die Geschichte beginnt, erscheinen alle geschriebenen und gesprochenen Worte in der gewählten Sprache.

Lies mir vor

Wenn Sie diese Wahl treffen, ist der Cursor nicht zu sehen, während die Geschichte Seite um Seite vorgelesen wird. Der Cursor erscheint erst wieder nachdem die Geschichte zu Ende erzählt wurde, und man sich wieder auf dem Hauptbildschirm befindet. Sie können die Geschichte auch jederzeit durch Drücken der Leertaste beenden. Mit der rechten oder linken Pfeiltaste auf der Tastatur können Sie seitenweise in der Geschichte vor- bzw. zurückblättern. Über die Taste „P“ auf der Tastatur können Sie außerdem auf Wunsch jederzeit in den Modus ***Laß mich spielen*** wechseln.

Laß mich spielen

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie jede Seite nach dem Vorlesen näher erkunden. Mit der Maus können Sie verschiedene Objekte auswählen, die Sie auf dem Bildschirm zum Leben erwecken. Da sich auf jeder Seite viele versteckte Schaltflächen befinden, sollten Sie nach diesen gründlich suchen, bevor Sie umblättern. Über die Taste „R“ auf der Tastatur können Sie außerdem auf Wunsch jederzeit in den Modus ***Lies mir vor*** wechseln.

Optionen

Durch Klicken auf diese Schaltfläche gelangen Sie zur Optionenseite, von der aus Sie im interaktiven Modus (***Laß mich spielen***) direkt zu jeder Seite des Buches gelangen können. Im passiven Modus (***Lies mir vor***) ist es dagegen nicht möglich, innerhalb der Geschichte beliebig zu springen. Um direkt auf eine Seite zu gelangen, klicken Sie auf den Vorwärts- oder Rückwärtspfeil, bis Sie die gewünschte Seitennummer sehen. Klicken Sie dann auf ***OK***, um zu dieser Seite zu gehen.

Umblättern

Zum Blättern klicken Sie auf den Vorwärts- oder Rückwärtspfeil in der unteren rechten und linken Bildschirmecke, oder drücken Sie auf den Rechts- bzw. Linkspfeil auf der Tastatur. Um zum Hauptbildschirm zurückzukehren, klicken Sie auf die Seitennummer am unteren Rand des Bildschirms, oder drücken Sie auf die Leertaste.

Fehlerbehebung

Versuchen Sie zunächst folgendes:

Wenn beim Betreiben des Programms Probleme auftauchen, reinigen Sie die CD-ROM. Entfernen Sie Fingerabdrücke und Staub vorsichtig mit einem sauberen, weichen, fusselfreien Tuch von innen nach außen. Dieses sollte feucht oder in einen CD-Reiniger getaucht worden sein. Verwenden Sie nichts, was die CD zerkratzen könnte, zum Beispiel keine Papiertücher.

1. ***Das Programmsymbol für Arthurs Geburtstag erscheint nicht auf dem Desktop bzw. im Startmenü.***
   - ➢ Installieren Sie das Programm neu.

2. ***Sie erhalten die Meldung, daß nicht genügend Arbeitsspeicher (RAM) vorhanden ist.***
   Windows 3.1 und Macintosh® System 7.0 benötigen mindestens 4 MB RAM. Windows® 95 und Macintosh® System 7.5 benötigen mindestens 8 MB RAM. Eventuell belegen andere Programme, die im Hintergrund laufen, den Arbeitsspeicher Ihres Computers.
   - ➢ Schließen Sie alle andere Anwendungen. Evtl. müssen Sie Ihren Computer neustarten.
   - ➢ ***Bei Windows® 3.1:*** Schalten Sie den virtuellen Speicher ein. (Wir empfehlen, mindestens 4 MB virtuellen Speicher zu schaffen. Informationen dazu finden Sie in Ihrer Windows®-Dokumentation.)
   - ➢ ***Bei Macintosh®:*** Living Books belegen 2.5 MB des Arbeits-Speichers. Aufgrund aktivierter Kontrollfelder oder Systemerweiterungen haben Sie vielleicht nicht so viel Speicher verfügbar. Deaktivieren Sie deshalb ggf. einige Kontrollfelder oder Systemerweiterungen.

3. ***Die Maus scheint nicht zu funktionieren.***
   - ➢ Prüfen Sie, ob die Maus richtig an den Computer angeschlossen ist.

4. ***Das Programm läuft sehr langsam.***
   - ➢ Schließen Sie andere, gleichzeitig laufende Anwendungen.
   - ➢ ***Windows®***: Prüfen Sie, ob die neuesten Windows®-Videotreiber für Ihre Grafikkarte installiert sind. (Wenden Sie sich an Ihren Händler, wenn Sie die neuesten Treiber erwerben möchten. Sie können diese aber auch aus dem Internet herunterladen.)

- ***Windows®***: Falls Ihr Computer einen Turboschalter hat, mit dem Sie die Geschwindigkeit erhöhen können, schalten Sie dieser ggf. ein. (Näheres dazu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Computer.)

5. Sie können Ton und Musik nicht hören.

- Prüfen Sie, ob die Lautsprecher korrekt an Ihren Computer angeschlossen sind, mit Strom versorgt werden, eingeschaltet sind und die Lautstärke entsprechend eingestellt ist.
- ***Windows®***: Prüfen Sie, ob Ihre Soundkarte Windows®-kompatibel und entsprechend installiert ist.
  Windows® 95: Prüfen Sie, ob die Soundkarte unter Windows® 95 eingerichtet ist.
  Windows® 95: Klicken Sie auf die Schaltfläche ***Start***. Wählen Sie ***Programme*** aus dem Startmenü. Wählen Sie als nächstes ***Zubehör***, dann ***Multimedia*** und schließlich ***Lautstärkeregelung***. Nun prüfen Sie, ob die Schieberegler ganz oben stehen und keine „stummen" Schaltflächen aktiviert sind.

6. Auf dem Bildschirm erscheinen unbekannte Grafiken, und das Spiel bricht unerwartet ab.

- Stellen Sie den Anzeigemodus auf 640 x 480 und 256 Farben ein. Prüfen Sie, ob Sie die neuesten Videotreiber installiert haben. (Wenden Sie sich an Ihren Händler, wenn Sie die neuesten Treiber erwerben möchten.)

Technische Unterstützung

Wenn Sie technische Fragen zu unserem Programm haben, wenden Sie sich an unseren technischen Support. Wenn Sie uns kontaktieren, legen Sie bitte folgende Informationen bei (oder halten Sie diese bereit):

- Ihre Systemkonfigurationen (u.a. Prozessor, Betriebssystem, Arbeitsspeicher (RAM), Grafikkarte, Soundkarte, Festplattenspeicher),
- Ihre vollständige Adresse, E-Mail-Adresse, Telefon- und/oder Faxnummer.

Sie können uns folgendermaßen kontaktieren:

E-Mail:	hotline@learningco.com
Die Faxnummer:	089 / 148 27 411
Die Telefonnummer:	089 / 613 09 235 Mo bis Fr 14:00 bis 19:00 Uhr
Adresse:	TLC The Learning Company Deutschland GmbH Postfach 1252 82033 Deisenhofen

Näheres über ***The Learning Company*** finden Sie auf unserer Webseite:
http://www.learningco.de/

Mitwirkende

Creative Director:	Mark Schlichting
Animatoren:	Bridget Erdmann, Don Albrecht, Gene Hamm, Temah Nelson, Barbara Lawrence, Jeff Petersen, Philip Bossant
Ton-Designer:	Bob Marshall
Musik:	Bob Marshall
Zusätzlicher Tontechniker:	Robert Johnson II, Pat Farrell
Abspann u. Titelmusik:	Joey Edelman
Sänger:	Michele Barrett, Bob Marshall, Jane Scolieri, Erika Luckett
Musiker:	*Saxophon/Klarinette:* Mark Sowlakis *Posaune:* Marty Wehrner *Baß:* Tim Keanini, Jan Martinelli *Saxophon:* Donna Viscuso, Jane Scolieri *Flöte:* Donna Viscuso *Schlagzeug:* Bruce Spencer
Technische Designer:	Donna Bonifield
Manager/Grafik-Techniker:	Rob Bell
Lokalisierungsproduzent:	John McLennan
Projektkoordination/Übersetzung:	Muir Palmer
Grafik-Techniker/Übersetzung:	Gary Heikura
Programmierung:	Glenn Axworthy, Dave Lucas, Matt Seigel, Mark Webster
Lokalisierung:	SDL
Sprecher – englische Version	*Arthur:* Kye Sones *D.W.:* Mariella Miller *Erzählerin:* Rebecca Simmons

	Weitere Charaktere: Bernadette Windsor, Jonathan Morris
Sprecher – deutsche Version:	*Arthur:* Manuel Straube *D.W.:* Martina Krause *Erzählerin:* Gertrude Thoma *Weitere Charaktere:* Stephan Boje, Alettae Lohmeyer
Sprecher – französische Version:	*Arthur:* William Seager *D.W.:* Aurore Bachelier *Erzählerin:* Marianne Borgo *Weitere Charaktere:* Framboise Gommendy, Stéphane Cornicard
Regie:	Sabine Million
Technische Designer:	Iain Jolly
Toningenieure:	Paul Briggs & Mark Baartse
Lektoren:	Yvonne Amrhein (Deutsch) Antoine Kaufman (Französisch)
Qualitätssicherung/Tests:	Kirk Roulston, Michael Shea, Jaquie Neal, Linda Frazier, Margaret Coholan
Marketing-Manager/Europa:	Michele Marchand, Caroline Moreau, Wolfram von Eichborn
Stellvertretende Geschäftsführerin/ Marketing:	Susan Lee-Merrow

Besonderen Dank an: Jeff Schon, Robyn Berry, Kelly Free, Randy Spencer, Karin Bauer, Heath Mills, Kim Dempster, Daniela Jerve, Robert Hoffman, Pilar

Cloud, Valerie Smadja, Anthony Askew, Scott Aronian, Kelley Wharton, Jeremy Rothenberg, und alle Mitarbeiter bei Broderbund und Random House, die unsere Arbeit möglich machen, und insbesondere an Marc.

Copyright © The Learning Company, Inc. und ihrer Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. The Learning Company ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Learning Company. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Die Verwendung dieses Programms unterliegt den im Lizenzvertrag aufgeführten Garantiebeschränkungen. *Arthurs Geburtstag* Copyright © 1989 Marc Brown für CD-ROM-Kompilierung: Living Books und Marc Brown. Alle Rechte vorbehalten unter universellen, Berner, panamerikanischen und allen anderen Copyright-Übereinkünften. *Arthurs Geburtstag* Copyright © 1989 für handelnde Personen, Text und Bilder: Marc Brown. Living Books ist ein eingetragenes Warenzeichen von Living Books, einem Random-House-/Broderbund-Unternehmen.

Bevor Sie das Programm installieren, lesen Sie den vorliegenden Vertrag sorgfältig durch. Durch Installation des Programms erkennen Sie alle Rechte und Pflichten aus diesem Vertrag an und verpflichten sich, sie ausnahmslos wahrzunehmen.

1. Vertragsgegenstand

1.1 TLC The Learning Company GmbH („TLC“) gewährt dem Kunden eine nicht ausschließliche, nicht übertragbare Lizenz zur Nutzung des gekauften und mit einer Seriennummer versehenen Computerprogramms ("Produkt").

1.2 Die Lizenz berechtigt den Kunden, das Produkt in maschinenlesbarer Form sowie die zu seinem Gebrauch erforderlichen Unterlagen auf einem PC zu nutzen.

1.3 Der Kunde ist verpflichtet, die Registrierungskarte innerhalb eines Monats nach Kauf vollständig ausgefüllt an TLC zu senden.

2. Schutz der Software

2.1 Der Kunde ist zur Erstellung einer Sicherheitskopie berechtigt; die Weitergabe der Sicherungskopie an Dritte oder die gleichzeitige Nutzung des Originals sowie der Sicherheitskopie sind unzulässig. Handlungen im Sinne des §69 c UrhG bedürfen ausnahmslos der Zustimmung von TLC.

2.2 Alle Techniken, Algorithmen und Verfahren, die im Produkt enthalten sind, sowie alle Unterlagen, die der Kunde von TLC erhält, sind Geschäftsgeheimnisse von TLC und dürfen Dritten nur insoweit zugänglich gemacht werden, als dies zur Nutzung des Produkts erforderlich ist.

2.3 Der Kunde darf keine Urheberrechtsvermerke oder sonstigen Hinweise auf die Rechte von TLC, die auf dem Produkt angebracht sind, entfernen.

3. Lizenzgebühr

3.1 Der Kaufpreis enthält zugleich die Lizenzgebühr für die Nutzung des Produkts auf einem PC.

3.2 Der Kunde ist nur mit Zustimmung von TLC und gegen eine im Einzelfall zu vereinbarende Lizenzgebühr berechtigt, das Programm zeitgleich auf einer Mehrplatzanlage oder in einem Netzwerk zu nutzen.

4. Gewährleistung

4.1 TLC übernimmt die Gewährleistung für die Lauffähigkeit des Programms in der korrekten Systemumgebung und bei korrekter Handhabung für einen Zeitraum von 6 Monaten nach dem Erwerb des Produktes. Ferner wird gewährleistet, daß das Programm unter Beachtung anerkannter Programmierregeln erstellt worden ist.
4.2 Sendet der Kunde die Registrierkarte ausgefüllt und unterschrieben zurück, so verlängert sich die Gewährleistung auf 12 Monate.

4.3 Über die Angaben in der zum Programm gehörenden Dokumentation hinaus werden keine Zusicherungen für technische Einzelheiten oder eine Eignung des Programms für bestimmte Zwecke abgegeben.

4.4 Die Verpflichtung von TLC im Rahmen des vereinbarten Gewährleistungszeitraums beschränkt sich darauf, ein etwa fehlerhaftes Programm durch eine Ersatzlieferung auszutauschen oder nach Wahl von TLC eine Nachbesserung zu versuchen. TLC wird dem Kunden unverzüglich nach einer Fehlermeldung Korrekturen zur Verfügung stellen. Die Kosten einer Nachbesserung trägt TLC. Solange TLC Mängel durch Nachbesserung oder Austausch mit fehlerfreier Software beseitigt, kann der Kunde weder eine Herabsetzung der Vergütung noch die Rückgängigmachung des Vertrages verlangen, es sei denn, es liegt ein endgültiges Fehlschlagen der Nachbesserung vor.

4.5 Die Gewährleistung ist ausgeschlossen für Mängel, die darauf zurückzuführen sind, daß der Kunde die Software entgegen den Bestimmungen dieses Vertrages verändert.

5. Haftung

5.1 TLC haftet auf Schadensersatz bei grobem Verschulden und Vorsatz, beim Fehlen zugesicherter Eigenschaften und bei grob fahrlässiger oder vorsätzlicher Verletzung

vertraglicher Hauptpflichten. Dies gilt auch für seine Erfüllungsgehilfen. Auch in diesen Fällen haftet TLC nicht für bei normalem oder nach dem Vertrag vorgesehenem Gebrauch nicht vorhersehbare Folgeschäden.

5.2 TLC haftet dem Kunden nicht, wenn ein Anspruch wegen einer Schutzrechtsverletzung auf die Benutzung einer anderen als der neuesten Version des lizensierten Produkts zurückgeht, sofern sich die Schutzrechtsverletzung durch Benutzen der neuesten Version hätte vermeiden lassen und diese dem Kunden zur Verfügung gestellt wurde.

6. Beendigung des Lizenzvertrages

6.1 Verstößt der Kunde gegen eine wesentliche Bestimmung dieses Vertrages, insbesondere durch Fertigung von Raubkopien, so kann TLC diesen Vertrag nach Kenntniserlangung fristlos kündigen. Die mit diesem Vertrag eingeräumten Rechte entfallen mit der Kündigung. Der Kunde ist dann zur Nutzung des Produkts nicht mehr berechtigt.

7. Schlußbestimmung

7.1 Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden oder sollte eine auffüllungsbedürftige Regelungslücke auftreten, so berührt dies nicht die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dieses Vertrages. Die etwa unwirksame Bestimmung gilt als durch eine Bestimmung ersetzt, die dem rechtlichen und wirtschaftlichen Gehalt der etwa unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt. Dies gilt im Fall einer Vertragslücke entsprechend.